Disney
Das Dschungelbuch
HANDBUCH
© Disney
Virgin
INTERACTIVE
entertainment

Virgin INTERACTIVE entertainment

Disney Das Dschungelbuch

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

EPILEPSIE-WARNUNG 2
INSTALLATION UNTER DOS 3
INSTALLATION UNTER WINDOWS 95 3
SO STEUERST DU MOGLI 3
DAS DSCHUNGELBUCH 4
WAS WÄHREND DES SPIELS PASSIERT 5
MOGLIS BEWEGUNGEN 6
DIE BONUSEBENEN 9
ANHALTEN! 9
DIE 10 EBENEN 9
DIE HAUPTDARSTELLER 10
SONDERGEGENSTÄNDE 11
SONDERSZENE 12
SPIELTIPS 12
GARANTIE 13

INTERACTIVE entertainment

Disney Das Dschungelbuch

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen individuen einen espileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor emeutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen-oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsveriust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.

Während des Spielens

- Legen Sie beim Spielen jede Stunde mindestens eine zehnminütige Pause ein.
- Eltern sollten ihre Kinder beim Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Videospiel Symptome wie Übelkeit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtlosigkeit, Orientierungsverlust, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe auftreten, muß SOFORT mit dem Spielen aufgehört und ein Arzt aufgesucht werden!

INSTALLATION UNTER DOS

Schalte Deinen PC ein und warte bis die C:\ Eingabeaufforderung erscheint. Lege Disk 1 in Laufwerk A ein und gib A: ein.
Wenn die A:\ Eingabeaufforderung erscheint, gib INSTALL ein. Wenn das Installationsprogramm geladen ist, drücke die Taste 1 um den Kopiervorgang zu starten. Du wirst nach einer gewissen Zeit aufgefordert, die übrigen Disketten einzulegen. Wenn das Spiel installiert ist, drücke die Taste 2 um die Soundkarte zu konfigurieren.
Um das Spiel zu starten, drücke 3, um das Installationsprogramm zu verlassen und gib "JUNGLE" ein.

INSTALLATION UNTER WINDOWS 95

Schalte Deinen PC ein und warte bis Windows 95 geladen ist. Doppelklicke auf das "Arbeitsplatz"-Icon, dann auf das "3,5-Diskette (A:)"-Icon. Wenn sich das Fenster geöffnet hat, doppelklicke auf das "Setup"-Icon und führe die Anweisungen auf dem Bildschirm aus, um Das Dschungelbuch zu installieren.

SO STEUERST DU MOGLI

Die voreingestellte Tastenbelegung ist wie folgt:

Bewegung: Mit der LINKEN bzw. RECHTEN CURSOR (Pfeil)-Taste kannst Du Mogli nach links oder nach rechts bewegen.

Umsehen: Drücke die OBEN oder UNTEN CURSOR (Pfeil)-Taste und halte sie gedrückt, um Mogli nach oben oder unten sehen zu lassen. Benutze diese Fähigkeit um mögliche Gefahren über oder unter Mogli rechtzeitig wahrzunehmen.

Springen: Benutze die SPACE-Taste allein um gerade nach oben zu springen oder zusammen mit der LINKEN/RECHTEN CURSOR (Pfeil)-Taste, um nach links oder rechts zu springen.

Werfen: Wenn Du die X-Taste drückst, kann Mogli Feinde erschrecken, indem er mit Bananen nach ihnen wirft.

Auswählen: Mogli kann Bonus Gegenstände aufsammeln, die er ebenfalls als Wurfgeschosse benutzen kann. Diese Gegenstände können durch Druck auf die Z-Taste ausgewählt werden.

Spiel beenden: Du kannst das Spiel beenden und zu DOS (oder Windows 95 wenn Du es benutzt) zurückkehren, indem Du die ALT-Taste und die Q-Taste zusammen drückst.

DAS DSCHUNGELBUCH

Shir Khan, der Tiger, ist wieder im Dschungel – und er will den Menschenjungen Mogli fressen, der auf einer abenteuerlichen Reise zu einer menschlichen Siedlung ist.

Zwischen Mogli und der Siedlung liegen 10 Ebenen, und jede dieser Ebenen ist eine Schlüsselszene zum Film. Um eine Ebene zu beenden, muß Mogli anderen Figuren und Fallen ausweichen und den Ausgang finden. Am Ende jeder zweiten Ebene (ab Ebene zwei) muß Mogli auch eine der Hauptfiguren des Films ausstechen, die aufgeweckt wird, wenn die entsprechende Ebene beendet wurde.

DER DSCHUNGELBUCH-TITELBILDSCHIRM

Nach den Mitwirkenden erschient der Titelbildschirm. Es gibt drei Optionen: 'START GAME' (Spielstart), 'OPTIONS' (Optionen) und 'BARE NECESSITIES' (Notwendiges).

- Drücke die OBEN und UNTEN CURSOR-Tasten um den Pfeil auf die gewünschte Option zu bewegen.
- Drücke die RETURN-Taste um die Option, auf die der Pfeil zeigt, auszuwählen.

Wenn für kurze Zeit keine Taste gedrückt wird, erscheint ein Demo einer Ebene des Dschungelbuchs in Aktion.

- Durch Drücken einer beliebigen Taste kannst Du das Demo beenden und zum Titelbildschirm zurückkehren.

DER OPTIONSBILDSCHIRM

Fünf Optionen stehen zur Verfügung ...

- Drücke die OBEN und UNTEN CURSOR-Tasten um den Pfeil auf die gewünschte Option zu bewegen.
- Drücke die RETURN-Taste um die Option, auf die der Pfeil zeigt, zu verändern.

DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad)

Mit 'PRACTICE' (Üben), 'NORMAL' (Normal) und 'HARD' (Schwierig) wird die Anzahl von Mogli-Figuren festgelegt (4, 3 oder 2) und außerdem die Stärke von Moglis Gegnern.

MUSIC ON (Musik ein)

Mit 'OFF' werden während des Spiels nur die Klangeffekte hörbar.

SOUND FX (Soundeffekte)

Hier kannst Du die Soundeffekte während des Spiels an (On) oder aus (Off) stellen.

CREDITS (Danksagungen)

Hier findest Du eine Liste von Leuten, die an Das Dschungelbuch mitgewirkt haben.

REDEFINE KEYS (Tastaturbelegung ändem)

Hier kannst Du die Tasten mit denen Du Mogli steuerst ändem. Du mußt nacheinander die Tasten für Oben (UP KEY), Unten (DOWN KEY), Rechts (RIGHT KEY), Links (LIFT KEY), Springen (JUMP), Werfen (FIRE) und Gegenstände auswählen (WEAPON SELECT) eingeben.

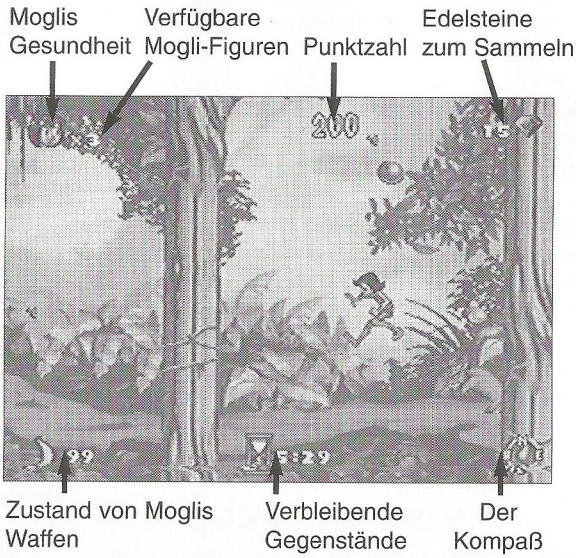
EXIT (Abbrechen)

Damit gelangst du zum Titelbildschirm zurück.

WAS WÄHREND DES SPIELS PASSIERT

Die Handlung findet im Spielfeld statt, das den größten Teil des Bildschirms einnimmt. Um die Bildschirmanzeige herum befinden sich wichtige Details, wie Punktzahl und die Anzahl der verfügbaren Mogli-Figuren.

DAS SPIELFELD



Verfügbare Mogli-Figuren
Je nach Schwierigkeitsgrad auf dem Titelbildschirm beginnt das Spiel mit 2 oder 3 Figuren. Eine Mogli-Figur geht verloren, wenn sie in eine tödliche Grube fällt oder wenn seine Gesundheit verbraucht ist. Wenn alle Mogli-Figuren verloren und alle Fortsetzungen aufgebraucht sind, ist das Spiel vorbei.

Deine Punktzahl
Du bekommst Punkte, wenn Mogli bestimmte Aufgaben ausführt, beispielsweise ein böses Tier aus dem Spiel bringt, einen besonderen Gegenstand einsammelt und so weiter. Es gibt auch Bonuspunkte.

Steine einsammeln
Die Zahl gibt an, wieviele Steine Mogli gesammelt hat. Um eine Ebene zu verlassen, brauchen nicht alle Steine gesammelt zu werden, aber du bekommst mehr Bonuspunkte.

Moglis Waffenstatus
Hier werden die Waffen gezeigt, die Mogli gerade besitzt und benutzen kann. Weitere Einzelheiten unter „Gebrauch der Waffen“ auf Seite 7.

Moglis Gesundheit
Dieses große Herz verkörpert Moglis Energiestatus. Mogli verliert Energie, wenn er auf ein böses Tier trifft. Wenn er all seine Energie verloren hat, verlierst du eine Mogli-Figur. Aber du kannst während des Spiels zusätzliche Gesundheitspunkte sammeln.

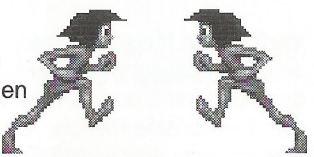
Übrige Zeit
Ja, es gibt eine Zeitbegrenzung der einzelnen Ebenen. Ein lauter Piepton zeigt das Ablaufen der Zeit an.

Der Kompaß
Dieses Zeichen erscheint nur, wenn der Kompaß aufgehoben wurde. Weitere Einzelheiten siehe „Sondergegenstände“ auf Seite 11.

Gesundheit der Hauptperson
Die Gesundheit Moglis wird hier nur angezeigt, wenn er einer der Hauptfiguren des Films begegnet.

MOGLIS BEWEGUNGEN

Laß dir auf den unteren Ebenen Zeit dafür, Moglis Bewegungen zu üben.

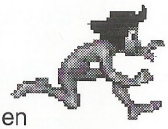


- Drücke die LINKS oder RECHTS Taste um Mogli in diese Richtungen laufen zu lassen.

- Drücke die SPRINGEN-Taste, wenn Mogli nicht läuft, um ihn gerade nach oben springen zu lassen.

Beachte, daß Mogli höher springt, je länger Du die SPRINGEN-Taste gedrückt hälst.

- Drücke die LINKS oder RECHTS Taste während Mogli in der Luft ist, um ihn in diese Richtungen zu bewegen.



- Drücke die LINKS oder RECHTS Taste, halte sie gedrückt und drücke dann die SPRINGEN-Taste um Mogli in diese Richtungen springen zu lassen.

  Je schneller Mogli sich bewegt, desto weiter wird der Sprung.

- Drücke die OBEN-Taste während Mogli stillsteht um nach oben zu schauen.

- Drücke die UNTEN-Taste während Mogli stillsteht, damit Mogli sich hinhockt und nach unten sieht.

GEBRAUCH DER WAFFEN

Mogli ist ein findiger Junge, der das Beste aus seiner Umgebung herausholt. Er kann immer mit Bananen werfen, verfügt aber auch über andere (beschränkte) Vorräte an Waffen, die herumliegen. (Einige davon stammen von Figuren, die aus dem Spiel entfernt wurden.)

Standard-Bananenwurf

Mogli verfügt über unbegrenzte Vorräte an Bananen. Wenn andere Waffen nicht mehr zur Genüge vorhanden sind, wird automatisch der Standard-Bananenwurf wirksam.

Bananen-Doppelwurf

Doppelte Bananenpower!

Bumerangbananen

Sie fliegen wie echte Bumerangs, können aber kein zweites Mal verwendet werden.

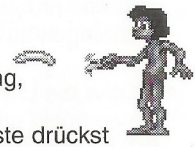
Nüsse

Werden mit dem Bambus-Erbsen-Gewehr benutzt, das Mogli während seiner Abenteuer findet.

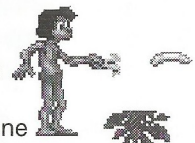
Medizinmann-Masken

Mit einer dieser Masken wird Mogli für kurze Zeit unverletzlich – aber Vorsicht: er kann immer noch in Gruben fallen!

- Drücke die AUSWAHL-Taste, um nacheinander alle Gegenstände auszuwählen, die Mogli hat.



- Drücke die WERFEN-Taste, damit Mogli den ausgewählten Wurfgegenstand in die Richtung, in die er sieht, wirft. Wenn Du zunächst die WERFEN-Taste und dann die AUSWAHL-Taste drückst und gedrückt hälst, bleibt Mogli stehen und wirft kontinuierlich in die Richtung in die er schaut.

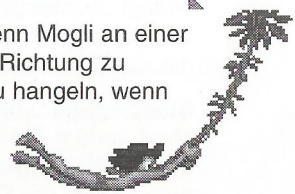


- Drücke irgendeine Richtungstaste (außer nach unten), halte sie gedrückt und drücke zusätzlich die WERFEN-Taste, damit Mogli den gerade ausgewählten Wurfgegenstand in die angegebene Richtung wirft.

VERWENDEN VON LIANEN

Mogli kann auf allen Lianen klettern oder schwingen, die er findet. Manche Lianen sind miteinander verbunden, und Mogli kann daran entlangklettern.

- Drücke die OBEN oder UNTEN Tasten, wenn Mogli an einer Liane hängt, um ihn die Liane hinauf oder hinunter klettern zu lassen.



- Drücke die LINKS und RECHTS Tasten, wenn Mogli an einer Liane hängt, um sich an der Liane in diese Richtung zu schwingen (oder sich von Liane zu Liane zu hangeln, wenn mehrere nebeneinander hängen).

Mogli kann nicht mit der Liane hin-und herschwingen, wenn er zu weit nach oben geklettert ist. Dafür kann er um so mehr Schwung holen, wenn er am unteren Ende der Liane hängt.

- Drücke die WERFEN-Taste, damit Mogli den gerade ausgewählten Gegenstand wirft, während er an einer Liane hängt.

- Drücke die SPRINGEN-Taste, damit Mogli von der Liane springt.

EINGÄNGE BENUTZEN

Auf einigen Ebenen gibt es Öffnungen in der Szene, in die Mogli hineingehen kann – und er kann an einer anderen Stelle der Ebene wieder auftauchen!

- Drücke die OBEN-Taste, damit Mogli in eine Öffnung hineingeht.

DIE BONUSEBENEN

In der Dschungelbuch-Umgebung findest du geheime Höhlen, die mit Bonusgegenständen gefüllt sind. Wenn du eine Bonusebene gefunden hast, dann benutze darin die Felsvorsprünge und Wippen. Keine anderen Figuren stellen sich Mogli in den Weg, aber es gibt eine Zeitbegrenzung – du mußt dich also beeilen! Und vergiß nicht, nach versteckten Höhlen innerhalb der Bonusebenen Ausschau zu halten!!!!

ANHALTEN!

Es empfiehlt sich, jede Stunde eine Spielpause einzulegen. Wenn Du inmitten einer Ebene steckst und Deinen PC lieber nicht abschalten möchtest, dann kannst Du das Spiel einfach anhalten.

- Drücke die P-Taste während des Spiels um das Spiel anzuhalten.

- Drücke die P-Taste wenn das Spiel angehalten ist, um weiterzumachen.

DIE 10 EBENEN

Das findest du auf jeder Ebene

Dschungel bei Tag
Du mußt auf Bäume klettern, Gruben überqueren, auf Lianen schwingen ... und es gibt ein paar Überraschungen.

Der Große Baum
Du kannst an den riesigen Ästen entlang in die Krone klettern. Wenn du in die Löcher einsteigst, erscheinst du an einem anderen Ort.

Dämmerungtour
Eine Elefantenherde zieht durch den Dschungel. Auf dem Rücken der Elefanten kannst du Bäume und Ebenen mit versteckten Edelsteinen erreichen. Erreicht Mogli das Ende der Ebene, bevor die Abendpatrouille ihr Ziel erreicht?

Am Fluß
Auf Felsbrocken und schwimmenden Schildkröten kannst du den Fluß überqueren.

Im Fluß
Mogli schwimmt auf Balus Bauch den Fluß hinunter – aber trotzdem können ihm die Krokodile gefährlich werden.

Baumsiedlung
Wenn du in die Baumhütten gehst, kannst du an einer anderen Stelle der Ebene wieder herauskommen.

Antike Ruinen
King Louies Tempel ist in einem miserablen Zustand. Achte auf die Löcher im Boden!!

Bröckelnde Ruinen
Kannst du bis nach oben gelangen? Du mußt aufpassen, denn einige Ebenen bröckeln ab.

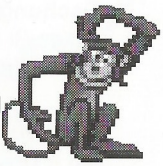
Dschungel bei Nacht
Ähnelt dem Dschungel bei Tag, aber es gilt, Fledermäuse und Leuchtkäfer zu bekämpfen.

Das Ödland
Ein elender Flecken Erde mit vielen Bränden, die du umgehen mußt. Ein Sturm braut sich zusammen, achte also auf Blitze.

DIE HAUPTDARSTELLER

Hier ist eine Liste der Figuren, die du wahrscheinlich auf Moglis Reisen treffen wirst ...

Freche Affen
Sind sie doch, oder? Achte auf Kokosnüsse und sonstige Früchte, damit werfen sie nämlich manchmal.



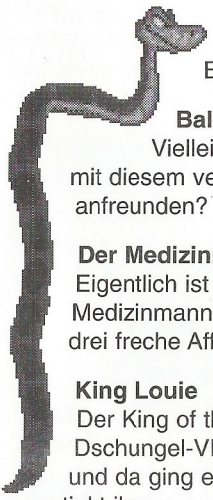
Wilde Eber
Sie stürmen wütend vorwärts und rückwärts.

Schlangen
Es gibt zwei Arten von Schlangen: die Kobras speien Gift, und sie sind gefährlich. Die andere Schlangenart ist praktischer (siehe „Sonderszene“ auf Seite 12).

Vögel
Sie fliegen herum – aber nur keine Panik!!

Skorpione
Vorsicht vor dem Stachel!

Gürteltiere
Wenn sie sich einrollen, mußt du vorsichtig sein.

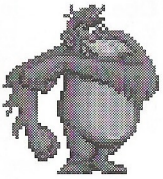


KAA
Trau dieser Schlange mit dem starren Blick nicht!

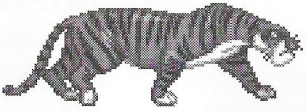
Balu
Vielleicht kann sich Mogli mit diesem verrückten Bären anfreunden?

Der Medizinmann
Eigentlich ist es kein Medizinmann – es sind drei freche Affen.

King Louie
Der King of the Swingers und der Dschungel-VIP. Er stieg ganz nach oben, und da ging es nicht mehr weiter, und das stinkt ihm.



Shir Khan
Der hungrige Tiger ist Moglis Todfeind ...



SONDERGEGENSTÄNDE

Um Mogli bei seinem Abenteuer beizustehen, mußt du folgende Gegenstände aufnehmen, wenn du sie findest.

Herz
Erhöht Moglis Gesundheit.

Früchte
Alle Früchte geben Bonuspunkte.

Sanduhr
Gibt zusätzliche Zeit zur Beendigung der Ebene.

Moglis
Für jeden gesammelten Kopf gibt es eine zusätzliche Mogli-Figur.

Kompaß
Auf jeder Ebene gibt es einen Kompaß. Wenn Mogli einen Kompaß gefunden hat, erscheint dieser auf dem Bildschirm und zeigt zum nächstliegenden Edelstein.

SONDERSZENE

Einige Teile der Szenerie haben einen bestimmten Zweck, der aber erst ersichtlich wird, wenn sie von Mogli berührt werden.

Federschlangen
Sie verletzen Mogli nicht, aber es ist das beste, auf sie zu springen ... wenn Mogli springt, während ihn die Schlange in die Luft wirft, dann fliegt er noch höher hinauf.

Oberst Hathis Sohn
Er stellt eine Flagge zum Neustart auf, sobald Mogli vorbeikommt. Wieso? Wenn eine Mogli-Figur verlorengeht, beginnt das Spiel bei der zuletzt aufgestellten Neustart-Flagge.

SPIELTIPS

- Es gibt viele Geheimnisse zu erkunden.
- Mogli braucht einen Anlauf, wenn er über eine große Grube springen soll.
- Springe nie ins Leere – es könnte eine riesige Grube sein.
- Wenn du auf eine Figur springst, kannst du sie schneller loswerden als mit einer Waffe. Aber Mogli kann die Figuren nicht immer erreichen. Manche Figuren müssen mehrmals geschlagen werden, bevor sie das Spiel verlassen.
- Halte Ausschau nach Wippen. Auf jeder Wippe liegt ein Stein. Wenn Mogli auf die Wippe springt, fliegt der Stein in die Luft. Wenn er landet, wird Mogli in die Luft katapultiert. Wenn Mogli dabei auch noch springt, fliegt er noch höher!

Product Service

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Dir eine Service-Hotline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr besetzt ist. Hier stehen Dir Mitarbeiter für Reklamationen zur Verfügung und versuchen, Dir bei Spielproblemen weiterzuhelfen. Wenn Du ein Modem besitzt, kannst Du unter der Nummer 040 39 08 160 rund um die Uhr unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.

Austausch defekter Disks/CD's

Solltest Du über eine defekte Diskette oder CD verfügen, tauschen wir diese innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum kostenlos um. Schicke uns in diesem Fall einfach Deine defekte Disk/CD zusammen mit einer Kopie Deines Kaufbelegs in einem einfachen Umschlag. Denke bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Deinem Datenträger handelt, und gib auf jeden Fall Deine Adresse sowie Deine komplette System-Konfiguration an. Sende uns nicht die komplette Spielverpackung zu. Solltest Du an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, mußt Du Dich damit an Deinen Händler wenden, von dem Du dieses Produkt ursprünglich erworben hast.
Bitte vergiß nicht, die von Dir ausgefüllte Antwortpostkarte mitzuschicken.
Deine Disketten/CD's schicke an:
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstr 16 B

GARANTIE

Die Garantiezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflußt.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne vorherige Ankündigung an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt Veränderungen vorzunehmen.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. gibt keine ausdrückliche oder stillschweigende Garantie hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Verkäuflichkeit oder Eignung zu einem bestimmten Zweck.

The Jungle Book™ © Disney Ⓟ Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B 22765 Hamburg GERMANY